

ANNO PRIMO
PRIMA COMUNICAZIONE



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SIMULMONDO SAT

FIRST YEAR
FIRST COMMUNICATION

PRESENTAZIONE INTRODUCTION

Cari Simulmondiani!

Vi pongo il mio più interattivo benvenuto al primo numero del SIMULMONDO SAT. La nostra intenzione è di tenervi informati il più possibile sulle novità che bollono nella nostra pentola simulata. Speriamo che il nostro bollettino vi piaccia come vi sono finora piaciuti i nostri software.

La nascita di SIMULMONDO è stata fin dall'inizio un parto facile. Forse perchè è la prima software house italiana, forse perchè i suoi prodotti sono curati con la massima possibile dedizione, SIMULMONDO ha rapito subito le prime pagine. Sono usciti articoli sull' "Espresso", "Class", "Panorama", "Italia Oggi"; e servizi in TV alla Rai rete 2. E tutte le riviste specializzate italiane e straniere si sono interessate ai nostri software con grande spirito di simpatia e collaborazione. SIMULMONDO è

cresciuta in fretta e le sue tirature hanno raggiunto velocemente records mai sognati in Italia: "F1 Manager" C64 (82% su "ZZAP!") ha venduto più di 10.000 copie nella prima settimana e ha raggiunto le 20.000 copie dopo i primi 2 mesi. Intanto stanno uscendo in Febbraio, Marzo e Aprile altri prodotti cui abbiamo lavorato moltissimo: "The Basket Manager", "G.P. Tennis Manager", "500 CC. MotoManager", "Italian Night 1999". E le sorprese e i nuovi software continueranno.

Dear Simulmondians!

Let me give you an interactive welcome to the first issue of SIMULMONDO SAT. We want to keep you up-to-date on what's cooking in our simulated pot. We hope that you'll enjoy our newsletter as much as you've enjoyed our software.

Eversince the beginning, we at Simulmondo have had a really good life.

This may be due to the fact that we're the first Italian software house or maybe it's because we're super dedicated to our work.

First-page headlines talking about Simulmondo appeared in "Espresso", "Class", "Panorama", "Italia Oggi" and T.V. time was given us on an Italian National Network. Italian and foreign computer magazines have shown a strong and heartwarming interest in our software.

Simulmondo has grown up in a hurry! We've managed to reach sales's records never dreamt of before in Italy: "F1 Manager" C64 (82% rating "ZZAP!") sold more than 10,000 copies in the first weeks and 20,000 copies within 2 months. We've got new games coming out in March and April: "The Basket Manager", "G.P. Tennis Manager", "500 CC. MotoManager", "Italian Night 1999". And, of course, software surprises will count to flow from our imaginative minds!

G.P. TENNIS
MANAGER

The Basket Manager

Contiene manifesto
Poster inside

Francesco Carlà intervista:

MARIO BRUSCELLA

24 anni, iscritto alla facoltà di informatica, esperto di programmazione sull'Amiga e sul Commodore 64, ha realizzato per SIMULMONDO tutto il codice Assembler di "The Basket Manager".

Carlà: Ti faccio una domanda stupida per entrare in argomento: come si programma un simulatore come "The Basket Manager"?

Bruscella: La prima difficoltà è mettere d'accordo le esigenze estetiche del game, e quindi la qualità del lavoro dei grafici, con le possibilità della macchina.

Non tutto quello che si disegna può essere usato: ci sono problemi di memoria, problemi di dimensioni dei personaggi animati, e limitazioni varie di cui bisogna tenere conto.

C.: Quindi si deve conoscere bene quali sono le possibilità della macchina...

B.: È necessario scrivere la parte più calda del programma, dove la macchina deve essere utilizzata al massimo, e su questo 5% di programma bisogna penare più della metà del tempo che ci vorrà per scrivere il software.

È un problema di ottimizzazione.

C.: In "The Basket Manager" dove sta questo 5% di programma?

B.: Sta nella visualizzazione a 50 frames per secondo di 11 sprites grandi 48x48 pixels e in 7 colori l'uno.

C.: Mica male, Mario! Ma spiegami un'altra co-

sa: un simulatore dovrebbe sempre, se davvero vuol essere un simulatore, avere in sé l'essenza di ciò che vuole simulare.

Qual è l'essenza di "The Basket Manager"?

B.: Abbiamo cercato di metterci dentro il maggior numero possibile di elementi dello sport vero, senza per questo appesantire l'interattività del prodotto.

E non manca nessuna delle azioni spettacolari della pallacanestro.

C.: Che cosa ti ha divertito di più e che cosa hai odiato della programmazione di questo software?

B.: La parte più affascinante è sempre il 5% di codice di cui ti ho parlato poco fa.

Probabilmente la zona più faticosa invece è il debugging che deve essere fatto insieme ai ragazzi "testers", per eliminare tutti i piccoli difetti del programma.

C.: Sono molto carini gli effetti campionati e le voci nella partita.

Dimmi come li avete fatti e di chi è la voce.

B.: Gli effetti sono stati ottenuti con un buon campionatore acustico, cioè l'"Audiomaster 2", e con una terribile dose di fantasia: la palla che rimbalza è una mano che batte un tavolo di legno a ritmo; il rimbalzo sul ferro del canestro è un grosso cavatappi fasciato di cellophane da imballaggio che urta contro la gamba di metallo di una scrivania; il colpo della palla sul tabellone è stato ot-

tenuto lanciandola violentemente contro i vetri di plexiglass dei nostri uffici; le sirene e il cicalino che segnano i tempi della partita sono i segnali interni dei nostri telefoni comunicanti. La voce è di qualcuno che preferisce non essere nominato...

C.: La cosa che mi piace di più di "The Basket Manager" è la carnosità degli atleti e la rapidità con cui si muovono. Come hai fatto ad ottenerla e quanto c'entra la grafica, quanto la regia e quanto il codice.

B.: Per fare in modo che i giocatori simulati in campo si comportassero come quelli veri abbiamo dovuto consultare un esperto di strategia tattica della pallacanestro, anzi 2: Gaetano Dalboni che ci ha aiutato fin dall'inizio e Maurizio Bendandi, giornalista della rivista SUPERBASKET, che ha messo le ultime cose a posto quando il gioco era pronto. La grafica è molto importante, ed è definitivamente importante la velocità del codice che fa muovere tutto.

C.: Di quali progetti futuri all'interno di SIMULMONDO stai per occuparti?

B.: Penso che farò parte del team che cercherà di rendere reali alcune tue idee molto innovative sui simulatori sportivi. Credo che si tratti di calcio, tennis e ancora pallacanestro.

Ma questo dovrà domandarlo a te stesso.

C.: Lo farò. Grazie, Mario.



Francesco Carlà interviews:

MARIO BRUSCELLA

24 years old, studying Informatics at the University an expert in Amiga and Commodore 64 Programming, he did the entire Assembler Code for "The Basket Manager".

Carlà: Just to get started, I'm going to begin with a really stupid question: how do you program a simulator like "The Basket Manager"?

Bruscella: The first problem one encounter is one of esthetics, our graphics experts have to deal with what the machine can and can't do.

Not everything we draw can be used: we have to deal with memory limitations, how big to draw our subjects, and many other limitations.

C.: You're then saying that you have to know exactly what your machine can and can't do...

B.: You have to write the hottest part of the program, where the computer will be used to the max., and you have to spend more than half of the time needed to write the entire software on this 5% of the program.

The trouble is how to get optimal results.

C.: Where is this 5% in "The Basket Manager"?

B.: It's in the visualization at 50/frames second of 11 - 48x48 pixels, 7-color sprites.

C.: Not bad, Mario!

Let me ask you something a little different: does a simulator - if he really wants to be a simulator - always have to have within himself the essence of that which he wants to simulate?

What is the essence of "The Basket Manager"?

B.: We tried to make the game as close to the real thing as possible, without overburdening the interactivity of the product.

We managed to include all of the most spectacular basketball moves.

C.: What did you like and dislike the most about programming this software?

B.: The part which fascinated me most was doing that 5% of coding which I spoke of earlier. The most tedious aspect was the debugging which I did together with other people, my "testers".

C.: The championship effects and the voices heard during the game are very pleasing.

How did you do it and whose voice did you use?

B.: We used a really fine acoustic digitizer "Audiomaster 2", and a lot of imagination for the effects: the rebounding ball is a hand beating time on a table with a piece of wood; the rebounds off the rim were achieved using a large corkscrew wrapped in cellophane knocked against the metal leg of a desk; a ball thrown against the plexiglass windows of our office is the ball hitting the scoreboard; the sirens and the clicks designating half-time are taken from the internal signals of our office telephones.

The "voice" prefers to remain anonymous...

C.: What I like most about "The Basket Mana-

ger" is how "real" the athletes look and how fast they move.

How did you do?

How important is the graphics' artist, the director and the code itself?

B.: In order to get the simulator basketball players to look real, we had to consult with 2 basketball strategy and tactical experts: Gaetano Dalboni who helped us from the very start and Maurizio Bendandi, a reporter with SUPERBASKET magazine, who fine tuned the game when it was already finished.

Graphics are also very important and so is the speed of the code which makes everything move.

C.: What are you going to do for SIMULMONDO in the future?

B.: I'd like to be part of the team which will try to turn your innovative ideas on sports' simulators in reality.

We'll probably be working on soccer, tennis and basketball again.

This is a question which you'll have to ask yourself.

C.: I'll do it. Thanks, Mario.

SIMULPOSTA

Ecco un'altra rubrica di SIMULMONDO SAT. Francesco Carlà risponderà personalmente alle lettere più interessanti arrivate a SIMULMONDO. Se volete scrivere, armatevi di tutto l'occorrente e mandate le vostre riflessioni acutissime sulla software house made in Italy a:

Mentre aspettiamo le vostre lettere, qui di seguito ecco alcune delle frasi più entusiasmanti sui nostri games.

F1 MANAGER

Dalla Casa Daniele (Ravenna):
"Complimenti! Veramente un bel gioco!"

Frello Giampaolo
(Bassano del Grappa - VI):
Semplicemente fantastico!"

Laganà Riccardo (Roma):
"Riproducete fedelmente il mondo della Formula 1"

Milani Riccardo (Monza - MI):
"È veramente intelligente ed educativo"

Mattutino Claudio (Torino):
"Un software stupefacente, che ti incolla allo schermo per ore".

Miceli Fabrizio (Palermo):
"È la più bella simulazione sportiva che abbia mai giocato!"

Nicotra Giuseppe (Biancavilla - CT):
"Mi fa molto piacere che sia di una casa italiana..."

Onofri Massimo (Bologna):
"Ti mette di fronte a tutte le difficoltà di un manager di Formula 1"

Piselli Leonardo (Firenze):
"Mi piacciono le confezioni dei vostri videogames"

SIMULGOLF

Corbascio Andrea (Fabriano - AN):
"Voto: 20... Siete fantastici: continuate così!!!"

Daniele Ventura (Roma):
"Voto: 10!"

ITALY '90 SOCCER

Cosmini Alessandro (Trieste):
"Bravi - 10!!"

Costantino Marco (Valenzano - BA):
"Continuate a fare giochi sempre più belli! Grazie!"

Canestrale Vincenzo (Foggia):
"Evviva il software bello, originale e... ITALIANO!!!!"

Doria Sandro (Mestre - VE):
"Ha una grafica ottima ed è molto divertente"

Del Bene Simone (Firenze):
"Veramente molto giocabile e spettacolare"

Fraddosio Nicola (Bari):
"Appena l'ho provato il gioco mi è piaciuto molto, anche perché si possono fare addirittura le rovesciate, possibilità mai vista in altri giochi simili!"

Ferri Massimiliano (Bologna):
"Finalmente istruzioni in italiano in un bel gioco!"

SIMULMONDO
V.le Berti Pichat 26
40127 Bologna
Le lettere pubblicate riceveranno un prodotto a scelta del ns. catalogo. Quindi ricordatevi di indicare il titolo, tipo di computer e supporto magnetico nella vs. lettera.

SIMULPOST

In this section of Simulmondo Sat., Francesco Carlà will personally answer the most interesting letters written by you to us. If you have something you'd like to tell us, feel free to write to our Software House - Made in Italy: SIMULMONDO Viale Berti Pichat 26

40127 Bologna - Italy.
Those of you who write us letters which we decide to publish will receive something from our catalogue. So, don't forget to include your name and address, and computer and type of magnetic support which you use.

While you're thinking about what you'd like to write us, why not read the following enthusiastic comments which we've far received on our games?

F1 MANAGER

Dalla Casa Daniele (Ravenna, Italy):
"My compliments to you! What a great game!"

Frello Giampaolo
(Bassano del Grappa, Italy):
"Simply fantastic!"

Laganà Riccardo (Rome, Italy):
"Gives a true-to-life picture of the world of Formula 1."

Milani Riccardo (Monza, Italy):
"It's a really intelligent and informative game."

Mattutino Claudio (Torino, Italy):
"An amazing software, keeps you riveted to the screen for hours."

Miceli Fabrizio (Palermo, Italy):
"The best sport's simulation I've ever played."

Nicotra Giuseppe (Biancavilla, Italy):
"I'm really happy that this game was issued by an Italian software house."

Onofri Massimo (Bologna, Italy):
"One's faced with all the problems of a real Formula 1 manager."

Piselli Leonardo (Florence, Italy):
"I like your packaging."

Scarlato Paolo
(Romano di Lombardia, Italy):
"Great from any angle. My compliments to you!!!"

Vianello Marco
(Bassano del Grappa, Italy):
"Very nice and it has everything, too."

Zanelli Carlo (Parma, Italy):
"An outstanding program: my compliments!"

Carinci Luigi (Crecchio, Italy):
"It's really interesting and fun to play, it also makes you use your brain."

Casali Maurizio
(Republic of San Marino):
"It's really fun. I'll never tire of playing."

Chamberlain Paul
(Wallingford, Great Britain):
"Very good!"

Casarola Costanzo
(Rezzano di Carpaneto, Italy):
"A really true-to-life game."

Bertozzi Mirko (Cesena, Italy):
"It's a really nice game and it teaches you to make important decisions."

Bruneschelli Fabrizio (Rome, Italy):
"You're on the right "track", don't stop!"

SIMULGOLF

Corbascio Andrea (Fabriano, Italy):
"You get an 'A'... You're fantastic: keep it up!!"

Daniele Ventura (Rome, Italy):
"Grade: 'A'!"

Daniele (we don't know where he's from):
"It's a really fun game."

Carletti Riccardo (Grosseto, Italy):
"I'm really glad that Italy is finally producing some fine games."

ITALY '90 SOCCER

Cosmini Alessandro (Trieste, Italy):
"Bravo - a perfect score!"

Costantino Marco (Valenzano, Italy):
"Keep up to good work! Thanks for some really great games!"

Canestrale Vincenzo (Foggia, Italy):
"Long live good, original and... ITALIAN software!"

Doria Sandro (Mestre, Italy):
"The graphics are excellent and it's really fun to play."

Del Bene Simone (Florence, Italy):
"A truly playable and spectacular game."

Fraddosio Nicola (Bari, Italy):
"As soon as I tired playing, I really liked the game, especially since, for the first time in a soccer game, you can do banana kicks."

Ferri Massimiliano (Bologna, Italy):
"Finally the directions are in Italian and to a fine game, too."

Giannini Marco (Camaiore, Italy):
"Up to 8 players can play, this makes the game a lot of fun to play."

Guerrini Nicola (Florence, Italy):
"The program is fantastic, full of thrills and extremely playable."

Köppen Thomas (Colbordolo, Italy):
"It's fantastic!"

Locatelli Massimo (Pietraligure, Italy):
"The best soccer simulation ever!!"

Panella Domenico (Bari, Italy):
"It's really fun."

Pandolfi Carlo Matteo (Albiolo, Italy):
"It's fantastic!"

Raudino Alessandro (Bologna, Italy):
"Go, Italy!!"

Ambrosino Fulvio (San Piero a Ponti, Italy):
"This game is fabulous. You can ever set up World Championships!!"

SIMULMONDO e i suoi eroi (simulati!)

Tutti i fantastici titoli interattivi SIMULMONDO di questa primavera: realismo, potenza, simulazione.

SIMULMONDO and its heroes (simulated!)

All the fantastic interactive SIMULMONDO games coming to you this spring: realism, power, simulation.

ITALY '90 SOCCER (nuova versione)

Il simulatore dei mondiali '90 si ripresenta supermigliorato dai consigli dei clienti della prima versione. In tutti i migliori negozi, per C64 e disco, PC IBM & Co. disco 3¹/₂ e 5¹/₄ e Atari ST.

ITALY '90 SOCCER (new version)

The '90's Soccer World Championship simulator, much improved thanks to suggestions made to us by our customers on the first edition. In all the best store, C64 cassette and disk, PC IBM & Co. 3¹/₂ and 5¹/₄ floppy and Atari ST.



F1 MANAGER edizione 1990

Il più acclamato simulatore di F1 è pronto per il nuovo mondiale. Tutti i Grandi Premi del campionato di Formula 1 1990; tutti i piloti e le monoposto in gara; opzioni per costruire la tua auto e mettere insieme il tuo team e poi via in qualifica e in gara: da solo contro i teams computerizzati, in 2 uno contro l'altro, o in 2 nello stesso team in gara per il mondiale costruttori. Nei migliori negozi per C64 cassetta e disco, Amiga 500/1000/2000, PC IBM & Co. disco 3¹/₂ e 5¹/₄ Atari ST.

F1 MANAGER 1990 edition

The most highly acclaimed Formula 1 simulator is ready for the new World Championships. All the Grand Prixs of the 1990 F1 Championships; all the drivers and one-seaters ready to race; you choose how to build your car and who you want on your team and then off to the qualifying run, and then, the race: race alone against each other, or 2 can play on the same team for the teams' World Championships. You can find this game in your better stores on C64 cassette or disk, Amiga 500/1000/2000, PC IBM & Co. 3¹/₂ and 5¹/₄ floppy disks, Atari ST.



Per iscriversi al "SIMULMONDO CLUB" e ricevere regolarmente "SIMULMONDO SAT" la nostra newsletter ufficiale, oltre a poster, magliette, adesivi, sconti sui nostri prodotti, ecc., è sufficiente inviarci L. 30.000 in assegno o vaglia postale intestato a "SIMULMONDO SRL" - V.le Berti Pichat 26 - 40127 Bologna, unitamente ai vostri dati personali comprensivi di nome, cognome, età, indirizzo, c.a.p., città, provincia e numero telefonico. L'abbonamento avrà la validità di un anno.

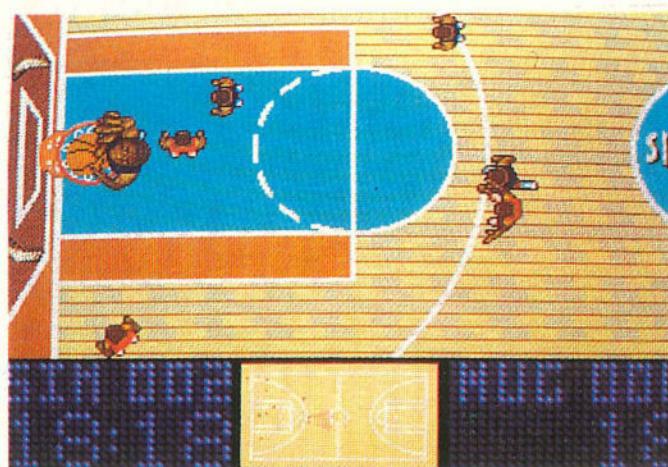
For now "SIMULMONDO CLUB" is open only to person residing in Italy

THE BASKET MANAGER

Da SIMULMONDO il più grande basket della storia del software. Tutta l'emozione e la giocabilità che volete: tutto lo splendore grafico e la fluidità dei movimenti che sperate; tutta proprio tutta la potenza e il realismo dello sport dei giganti. Cinque giocatori contro cinque; da uno a quattro giocatori umani contemporaneamente; visto dall'alto; velocissimo e 3D; time-outs e sostituzioni. "È nato il video-basket: un'eccezionale novità per gli appassionati di basket e di computer" Maurizio Bendandi - "SUPERBASKET". Disponibile ora per Amiga nei migliori negozi; seguiranno fra breve le versioni C64 cassetta e disco, Atari ST e PC IBM (EGA/CGA) disco 3¹/₂ e 5¹/₄.

THE BASKET MANAGER

"Fresh" from SIMULMONDO, the best basketball game in the history of software. All the thrills and playability you had hoped for: fantastic graphics and smooth images; all the power and realism of the sport of giants! 5-on-5 basketball players and up to 4 human players: seen from above; really fast and 3D; time-outs and basketball player substitutions. "Video-basket is born: a great novelty for basketball and computer lovers" Maurizio Bendandi - "SUPERBASKET". You can find this game for the Amiga in your finer stores; C64 cassette or disk, Atari ST and PC IBM (EGA/CGA) 3¹/₂ and 5¹/₄ disks versions are upcoming.



G.P. TENNIS MANAGER

Sei sul campo in mezzo ai big del tennis mondiale. SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica dei top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1. Preparati ad un altro fantastico simulatore che ha dentro tutta la tensione del vero tennis. Stratosferico manager strategico; velocissimo arcade/action; tutti i tornei del Grand Prix; sponsor e allenamenti; tutti i terreni del circuito mondiale; 8 racchette differenti e differenti accordature; fino a cinque giocatori contemporaneamente; da una a cinque stagioni del circuito G.P. Amiga e Commodore 64 (marzo 1990). PC IBM & Co. 5¹/₄ e 3¹/₂ e Atari ST seguiranno presto.

G.P. TENNIS MANAGER

Six on court among the top Tennis World Championship players. SIMULMONDO has given you the chance to rank among the top 100 and now it's up to you to make it to the number one spot. Get ready for another fantastic simulator packed full of all the tension of real-life tennis. Out of this world manager strategy, super fast arcade/action; all the Grand Prix Tournaments, sponsorship and training; all the types of courts you'll find on the worldwide tennis circuit; 8 different rackets and 8 different ways to string them; up to 5 players can play together; from 1 to 5 seasons in the Grand Prix circuit. Available on Amiga and C64 (may 1990). PC IBM & Co. 5¹/₄ and 3¹/₂ and Atari ST will follow shortly.

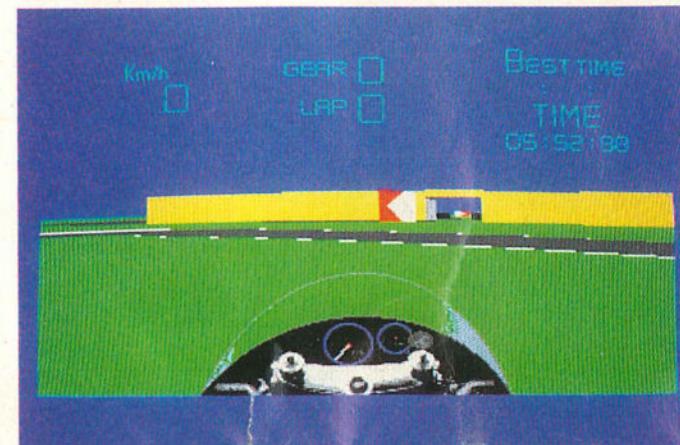


500 CC MOTOMANAGER

SIMULMONDO si è addentrata, grazie anche al prezioso aiuto di Carlo Sabbatini e degli esperti del settimanale "ROMBO", nei box delle bestie a due ruote facili a sorpassare i 350 Km/h. Abbiamo deciso che tutto doveva essere possibile e nessuna delle sensazioni che si provano sulla moto da corsa doveva essere trascurata. Tutti i 16 circuiti del mondiale con le loro vere caratteristiche, la moto e i piloti del mondiale 1990; migliaia di scelte possibili sempre diverse: tecniche, strategiche, psicologiche, prove e gara in pista con prospettiva della moto e immagini vettoriali solide da moltissime inquadrature diverse. Per Amiga (aprile 1990), C64 cassetta e disco, PC IBM & Co. disco 5¹/₄ e 3¹/₂ e Atari ST seguiranno presto.

500 CC MOTOMANAGER

SIMULMONDO, with a special thanks to Carlo Sabbatini and to other experts who work for "ROMBO" magazine, has finally made it into the pits of the 2-wheeled monsters who can easily top 350 km/h. We had decided that everything was possible and that none of the thrills (and spills) which you can get on a real bike were to be left out. All 16 World Championship Circuits, each maintaining its own particular features, all the bikes and drivers found in the 1990 World Championships; thousands of different choices available; technical, strategic, psychological; trial runs and actual track races seen both from the bike and looking at the bike from lots of different angles. On Amiga (June 1990), C64 cassette and disk, PC IBM & Co. 3¹/₄ and 5¹/₄ disks and Atari ST to follow shortly.

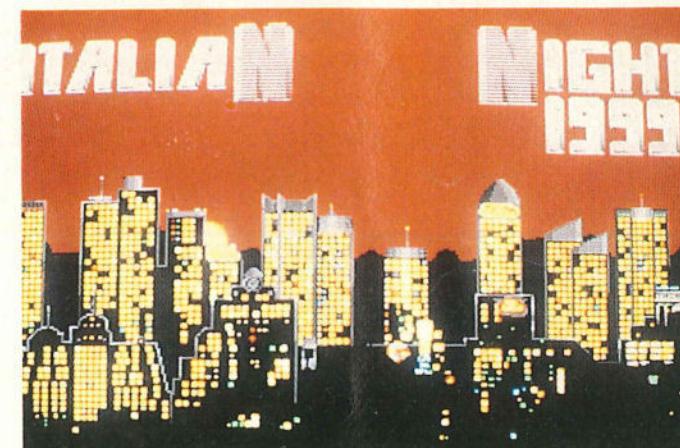


ITALIAN NIGHT 1999

Al cinema con SIMULMONDO. Dalla vostra casa italiana il primo simulatore di cinema pensato, scritto, vissuto, interpretato e ambientato in Italia. Milano, ultimo anno del secolo e del millennio. Per una sporca storia di droga, un uomo viene ucciso. Gli assassini inscenano un incidente stradale, ma l'assicurazione non vuole pagare. Siamo noi, gli investigatori interattivi, a dover venire a capo del rebus. Per un'opera di giustizia simulata! Belle donne di pixels, armi e automobili supermoderne, teppisti cyberpunks, stupendi interni digitali e una terribile scena di violenza nel Duomo di Milano!! Per Amiga e C64 cassetta e disco (aprile/maggio 1990); PC IBM & Co. disco 3¹/₂ e 5¹/₄ e Atari ST seguiranno tra breve.

ITALIAN NIGHT 1999

SIMULMONDO takes you to the movies. Finally, in your own home you can have the first simulation of a movie, thought up, written, lived, acted and set in Italy. Milan, the very end of the 20th C. Dirty play in the drug world and a man gets killed. The killers set up a car accident, but the insurance won't pay. We, the interactive investigators, must get to the bottom of it all. We're now dealing with simulated justice! Beautiful pixel ladies, super modern weapons and cars, criminals and cyberpunks, incredible digital indoor scenes and indescribable violence in the Milano Duomo!! Available on Amiga and C64 cassette and disk this coming June; PC IBM & Co. 3¹/₂ and 5¹/₄ disks and Atari ST versions will follow soon.



© 1990 SIMULMONDO SRL

SIMULMONDO SRL

V.le Berti Pichat, 26

40127 BOLOGNA - Italy

Tel. 051/251338

Fax 051/6570349